プロ雀士の力を見よ！

PlayStation

日本プロ麻雀連盟公認

道場破り



naxat soft

このゲームについて

日本プロ麻雀連盟公認「道場破り」は、従来のような実在のプロ雀士の顔と声を備えたコンピュータ雀士と対戦するゲームとはまったく異なるコンセプトのもとに開発されました。これら既存のゲームは「プロ雀士の打ち筋を再現」などと謳いながら、現実にはプロとはとても呼べないほどのお粗末な麻雀しか打てないものがほとんどでした。

日本プロ麻雀連盟公認「道場破り」では、あなたが挑戦するのはプロそのものではありません。5人のプロ雀士はこのゲームのために膨大な数の対局をこなしました。その総数、半荘にしておよそ900、局数ならば11,000 。これらを集計し、その成績とそれぞれのプロに特徴的な記録（立直率の高さ、放銃率の低さなど）がそのプロ雀士を破る条件となっています。あなたはプロが対戦したのと同じルール、対戦相手でプロが樹立した記録に挑戦するのです。

それだけではありません。実は日本プロ麻雀連盟公認「道場破り」のディスクには11,000局の牌譜がすべて収録されているのです。研究モードでは、プロが対戦したのと同じ配牌、牌山でまずあなたが1局打ちます。そしてプロが同じ条件で実際にどう打ったかを一打ずつ再現できるのです！その局の収支に応じてあなたとプロとどちらが勝ったかを判定します。

果たしてあなたはプロを相手に勝ち越すことができるでしょうか？

※ 本ソフトは１９９７年に初版を発売し、当時 同連盟に所属し活躍したプロ雀士が実名で登場しております。
※登場するプロ雀士のプロフィールは１９９７年のものです。
※既に同連盟を退会したプロ雀士も含まれます。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック

ごあいさつ

このたびは、加賀クリエイト株式会社のプレイステーション用ソフト日本プロ麻雀連盟公認「道場破り」をお買いあげいただきましてまことにありがとうございます。
ゲームを始める前に、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。尚、この「解説書」は大切に保管してください。



目次

ゲームを始める前に

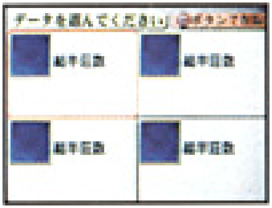
日本プロ麻雀連盟公認「道場破り」を最初から始める場合は1ブロック以上空きのあるメモリーカードが必要です。　※セーブは自動的に行われます。
1ブロック以上空きのあるメモリーカードをあらかじめご用意いただき、プレイステーション本体のメモリーカード差込口1にセットしてからゲームを始めてください。
また、ゲームが正常に動作しなくなる恐れがありますので、ゲームの途中でメモリーカードは絶対に抜かないでください。　※メモリーカード差込口2には対応していません。

道場破り

SLPS 00793

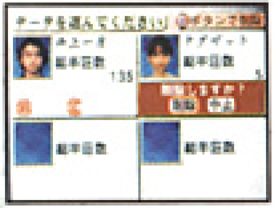
ゲームの始め方

プレイステーション本体に、ソフトを正しくセットし電源を入れると、タイトル画面が表示されます。ここで、スタートボタンを押すとデータファイル選択画面に切り替わります。尚、1ブロック以上の空き容量があるメモリーカードがメモリーカード差込口1にささっていることを確認してください。



データファイルの選択

4つの中からプレイするデータファイルを選択します。初めてプレイする場合や、新しいファイルでプレイする場合は、名前が登録されていない空のファイルを選択してください。なお、セーブは自動的に行われます。
登録されたデータを削除する場合は、削除したいファイルにカーソルを合わせ、□ボタンを押します。

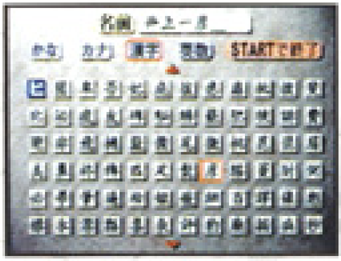


名前入力

新しいデータファイルを選ぶと、名前の入力画面が表示されます。
方向キーでカーソルを移動し、○ボタンでカーソル位置の文字を入力します。
また、△・L1・R1ボタンでひらがな↔カタカナ↔漢字↔英数と文字セットが切り替わります。



なお、漢字については音読みで検索することができます。ひらがな、カタカナが表示されている時に、検索したい読みにカーソルを合わせ、□ボタンを押してください。
※L1･R1ボタンでページ送りをすることができます。
すべて入力を終えたら、スタートボタンを押すと次に進みます。



※漢字は第一水準のみサポートしています。

顔の選択

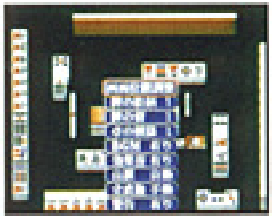


プレイヤーの顔を選択します。方向キーでカーソルを移動し○ボタンで決定します。顔の選択が終わると、モード選択画面に切り替わります。

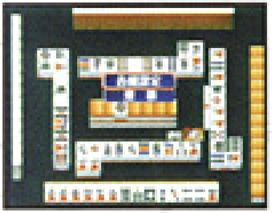
モード選択

道場破り・研究・記録の3つのモードの中から選択します。各モードの詳しい説明は、13P以降を参照してください。

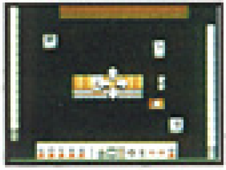
オプションメニュー



対局中、△ボタンを押すとオプションメニューが開きます。各コマンドは、方向キーの上下で選んで○ボタンで決定します。



各種設定　9項目の環境設定ができます。方向キーの上下で選んで○ボタンで決定します。設定値の変更は方向キーの左右で行ってください。設定を終了する場合、×ボタンを押します。
画面位置調整は、方向キーで位置を合わせて、○ボタンで決定してください。



中断　対局を中断して道場詳細画面に戻ります。1局終了時、リプレイ中、牌譜研究中（研究モードのみ）に選択できます。

棄権　道場への挑戦を放棄します。尚、一度放棄した道場にも再挑戦することができますが、それまでの結果がリセットされ挑戦前の状態になります。

リプレイ　1局終わった後に選択すると、今の対局のリプレイが見られます。相手の手牌がすべてオープンになりますので、他の雀士の打ち筋を研究することができます。また、違った打ち方を試すこともできます。

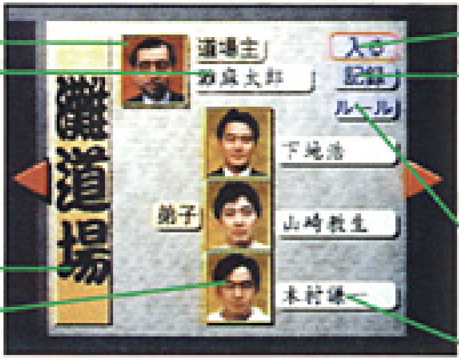
次局開始　1局終了時、リプレイ中、牌譜研究中（研究モードのみ）に選択すると次の局が始まります。

オープン　1局終了時に相手の手牌および裏ドラ表示牌を開けて見られます。またリプレイ中に相手の手牌を開閉できます。

画面説明

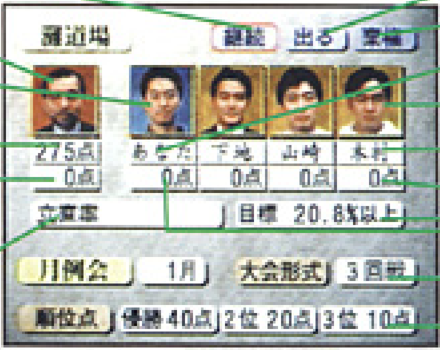
ここでは、各画面の内容について説明します。※固有条件とは、道場を制覇するのに必要な数値目標のことです。※黒字は道場破りモード、青字は研究モードの場合です。

<道場選択画面>



- 道場主顔
- 道場主名
- 道場名
- 弟子顔
- 道場詳細画面へ　月例会選択画面へ
- 道場内記録画面へ（プレイヤー、道場主、弟子3名の記録を表示）
- 個人記録画面へ（道場主の記録のみを表示）
- ルールの表示画面へ（※ルールの変更はできません）
- 弟子名

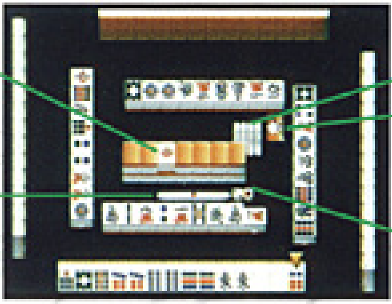
<道場詳細画面>



- 対局画面へ
- 道場主顔
- プレイヤー顔
- 目標順位点
- 順位点ベース
- 固有条件
- 道場選択画面へ
- 挑戦を放棄した場合、道場選択画面へ
- プレイヤー名（あなた）
- 弟子顔
- 弟子名
- 弟子獲得順位点
- 固有条件の目標
- 大会形式
- プレイヤー獲得順位点
- 順位点

※目標順位点とは、道場主の順位点を越えるように5点単位に揃えたものです。
※順位点ベースとは、このベースを守れば目標順位点を達成できるという目安です。

＜対局画面＞



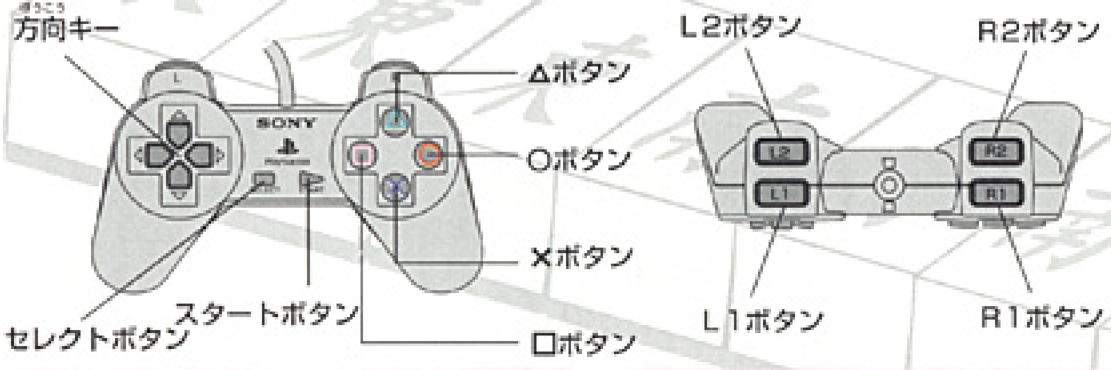
ドラ表示牌
積み棒
起家表示マーク
リーチ棒
親表示サイコロ

＜半荘成績画面＞



半荘成績
継続
中断
大会形式
2勝
あなた
下地
山崎
木村
1回戦 -13 -28 +32 +9
2回戦 +20 +10 -10 -20
3回戦
4回戦
5回戦
合計 +7 -18 +22 -11
プレイヤー顔　道場主顔
対局画面へ
弟子顔
弟子名
道場詳細画面へ
弟子半荘勝数
（トロフィー表示）
大会形式
半荘成績
プレイヤー名（あなた）
道場主名
プレイヤー半荘勝数（トロフィー表示）
道場主半荘勝数（トロフィー表示）

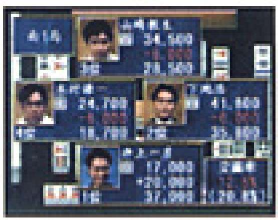
対局中の操作



方向キー	カーソルの移動
方向キー上	アクション（副落、立直など） ウィンドウを閉じる
方向キー下	アクションウィンドウを開く
方向キー左右	捨て牌・副落牌の選択
スタートボタン	方向キーと合わせて卓のスクロール

△ボタン	オプションメニューの表示
×ボタン	キャンセル
○ボタン	決定
R2ボタン	ルール表示
R1ボタン	道場破りモードの場合、道場詳細の表示 研究モードの場合、月例会詳細の表示
□ボタン	自摸切表示

持ち点の表示



L1ボタンを押すと、現在の持ち点と通算の成績、トップ数が表示されます。道場破りモードのみ右下に固有条件ウィンドウが表示されます。

（※研究モードは、勝敗ウィンドウを表示）

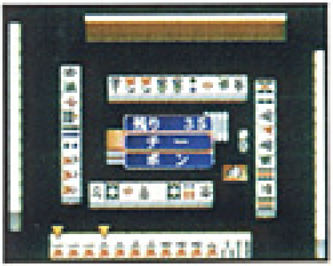
SLPS 00793

半荘成績

R１ボタンを押すと表示されます。

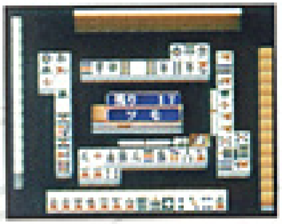
ポン、チー、カン

ポン、チー、カンできる時はその牌が点滅します。見送る場合はそのまま○ボタンを押します。鳴く場合は、方向キーの下を押すと、ウィンドウが開きますので、方向キーの左右で牌を選択し、○ボタンで決定してください。キャンセルする場合は、方向キーの上を押してください。



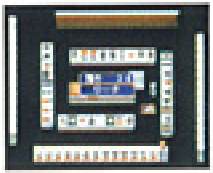
ツモ、ロン

ツモあがり、ロンあがりできる場合はウィンドウが自動で開きますので○ボタンで決定してください。あがりを見逃す場合は、方向キーの上を押してウィンドウを閉じた後、○ボタンを押してください。



リーチ

リーチをかける場合は、方向キーの下を押してウィンドウを開きます。複数のテンパイがある場合は、方向キーの左右で捨て牌を選択し○ボタンで決定してください。



ルール表示

R2ボタンを押すと、現在の対局中の設定ルールが表示されます。



タオス

九種九牌で流したいときは、方向キーの下を押し「タオス」を選んで○ボタンを押してください。

道場破りモード

5人のプロ雀士が道場主となり、それぞれ特色のある道場を開いています。プレイヤーは道場に戦いを挑み、その弟子3人と決められたルール・勝利条件で月例会の対局を行い、道場主の成績を越えることを目標とするモードです。
このモードでは、あらかじめ道場主となる雀士が同じ条件で対戦した記録を基に条件が決められています。この対戦の牌譜はすべて研究モードに収められています。
プレイヤーは道場ごとに決められた固有条件（立直率○%以上、放銃率○%以下など）を満たしながら、月例会のポイント（順位点）を稼いでいかなくてはなりません。12ヶ月以内に目標順位点に達すると、その場で判定が行われ、上の条件を満たしていれば道場制覇、そうでなければ失格となります。
尚、12ヶ月で目標順位点を達成できなかった場合、あるいは12ヶ月に満たなくても、残りの月例会をすべて優勝しても目標順位点を達成できなくなった場合には、その時点で失格となります。

道場の選択

道場に挑戦するためには、まず道場に入ります。
道場の看板が表示されますので、方向キーの左右で道場を選択し、上下で「入る」「記録」「ルール」のいずれかにカーソルを合わせ、○ボタンで決定します。



SLPS 00793

●入る

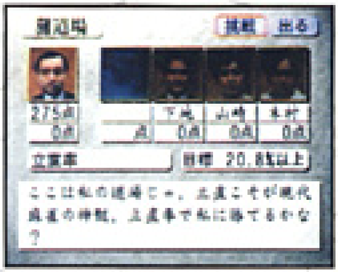
道場に入ります。

●記録

プレイヤーと弟子の対戦成績が見られます。道場主が過去に対戦した成績も参考として見られます。

●ルール

道場内のルールを参照できます。変更はできません。



道場への挑戦

初めて道場に入ると、道場を破るための条件と道場主からのメッセージが表示され挑戦するかどうかを選ぶことができます。
挑戦する場合は「挑戦」を、やめる場合は「出る」を選択してください。

月例会

道場破りに挑戦すると、月例会の内容が表示されます。挑戦中は「継続」「出る」「棄権」の選択肢が表示されます。

●継続

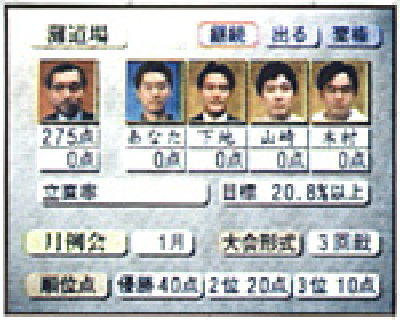
対局を行います。

●出る

道場を出ます。

●棄権

道場への挑戦を放棄します。尚、一度放棄した道場にも再挑戦することができます。



対局

▼勝利条件

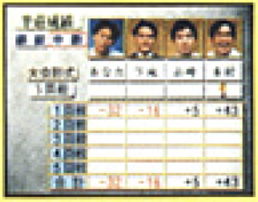
月例会の勝利条件には「3回戦」「2勝」「5回戦」「3勝」の4つがあります。
「○回戦」は、規定回数の半荘を繰り返し、その合計を競います。合計が同じ場合は、半荘のトップ数を比較し、それも同じ場合は最後の半荘の順位を比較します。
「○勝」は、規定数の半荘トップを取った人を優勝とし、その時点でトップ数に応じて順位を決めます。トップ数が同じ場合は半荘の合計を比較し、それも同じ場合は最後の半荘の順位を比較します。

▼順位点

3・6・9・12月の優勝者には60点、それ以外の月の優勝者には40点が与えられます。また、各月の2位には優勝者の1/2、3位には1/4の順位点が与えられます。

重要

道場破りモードで対局中にプレイステーション本体の電源を切った場合や、リセットボタンを押すと道場への挑戦を放棄したとみなされます。
（※この場合、道場選択画面に棄権の文字が表示されます。）
また、1局の途中での中断はできません。ゲームを中断させたいときは、半荘終了時の半荘成績画面で「中断」を選択するか、1局を終了させてから△ボタンでオプションメニューを開き、「中断」を選択してください。



対局中以外ならば、いつ電源を切ったり、リセットボタンを押しても構いません。

研究モード

道場主が実際にプレイした局を再現したり、違う打ち方を試してみたりして、牌譜を研究するモードです。まだ、牌譜を再現していない局については自動的に挑戦モードとなり、過去に再現した局については再現モードとなります。

●挑戦モード

最初は、道場主が打ったのと同じ状況（持ち点、配牌、壁牌などがすべて同じ）でプレイヤーが対局を行い、その後で道場主の牌譜を再現します。
この時、1局ごとにプレイヤーと道場主の収支比較を行い、以下のように判定します。

★勝ち

プレイヤーのその局の収支が道場主を上回ったとき（プレイヤーが2,000点をあがり、道場主があがれなかった場合など）



★負け

プレイヤーのその局の収支が道場主を下回ったとき

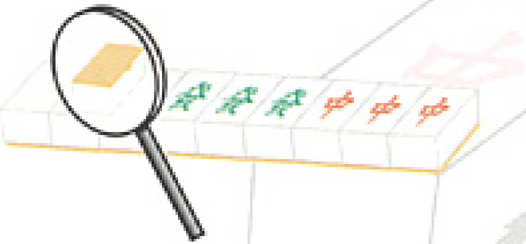
★引き分け

プレイヤーのその局の収支が道場主と同じとき

この勝敗数は、対局中の持ち点画面の右下に表示されます。黄色で表示される数値は、ユーザーが挑戦した結果によって更新されたことを意味します。
尚、立直をして和了できなかった場合は流局しても、1,000点のマイナスとみなします。

●再現モード

プレイヤーとの対局は行わず、道場主の牌譜を再現します。



道場の選択

研究したい道場主を選択します。方向キーの左右で道場を選択し、上下でコマンドの選択をします。○ボタンで決定です。





月例会選択

道場に入ると、月例会選択画面になります。
最初は1年目の1月しか選べませんが、過去に再現した月例会はいつでもさかのぼって再現することができます。
月例会のアイコンにカーソルを合わせると、月例会ごとに集計された勝敗数が画面右上に表示されます。

<月例会選択画面>

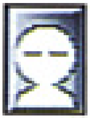


（表のアイコンの見方）


挑戦可能
又は
挑戦中


負け
道場主より
成績が悪かったとき


挑戦不可

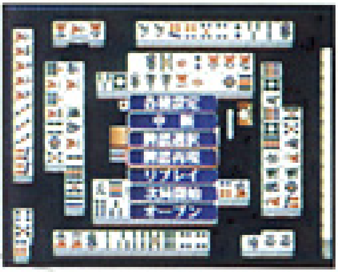

引き分け
道場主と
同じ成績だったとき


勝ち
道場主より
成績が良かったとき

SLPS 00793

対局

まだ再現していない局については、最初にプレイヤーとの対局が行われます。プレイヤーとの対局が終わると、オプションメニューに「中断」「牌譜選択」「牌譜再現」「リプレイ」「次局開始」「オープン」という項目が加わります。



「中断」

対局を中断し、月例会選択画面に戻ります。

「牌譜選択」

牌譜を選択します。その月例会の最初の局から現在プレイした局の次局までの間の、任意の牌譜を選択します。

「牌譜再現」

道場主の打った通りに再現します。途中から違う打ち方を試すこともできます。

「リプレイ」

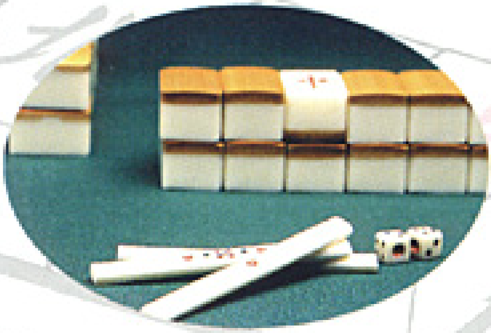
今の対局のリプレイが見られます。

「次局開始」

次の局に進みます。

「オープン」

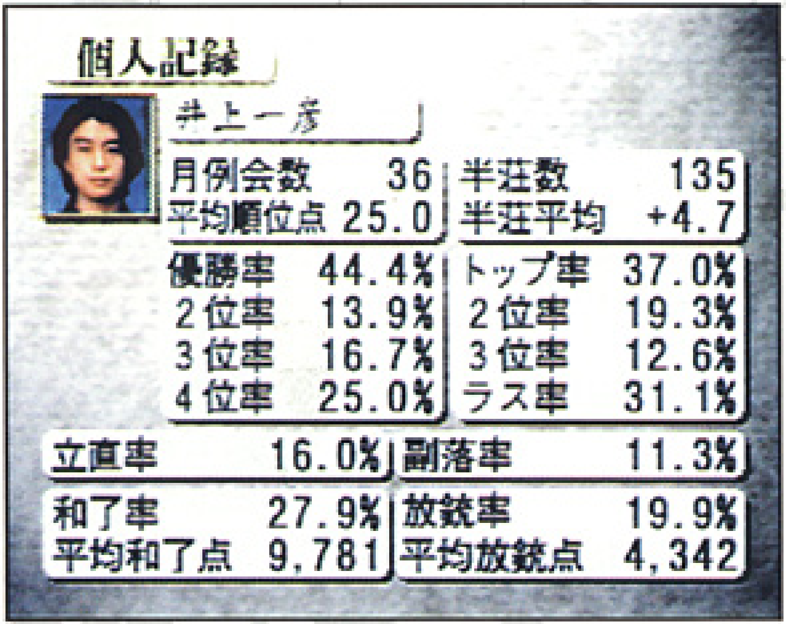
相手の手牌と裏ドラ表示牌を開けて見られます。
また、リプレイ中には相手の手牌を開閉できます。

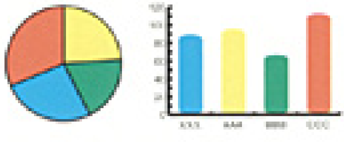


※リプレイ中と牌譜再現中はカーソルのデザインが変わり、異なる手を選択すると次の手から元のカーソルに戻ります。

記録モード

道場破りモードでの個人成績を表示するモードです。月例会数、平均順位点、月例会優勝率～4位率、半荘数、半荘平均、半荘トップ率～ラス率、立直率、副落率、和了率、平均和了点、放銃率、平均放銃点が表示されます。





プロ雀士（道場主）紹介

それでは、この日本プロ麻雀連盟公認「道場破り」に登場するプロ雀士（道場主）を紹介しましょう。

灘　麻太郎（九段）



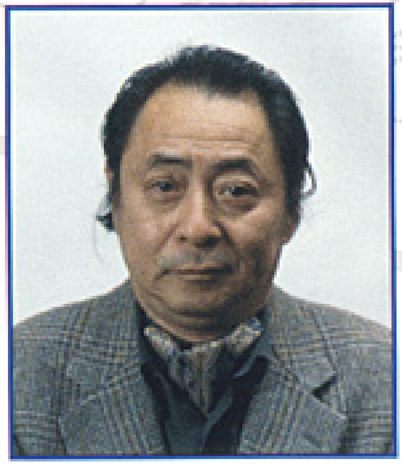
東京都出身
麻雀歴 40年
タイトル第1期名人位

＜道場内ルール＞

喰い断么	有り
裏ドラ	有り
槓ドラ	有り
槓ウラ	有り
一発	有り
一発失効	捨前
二家和	無し
二飜縛り	無し
不聴罰符	有り
南場不聴	輪荘
ドボン	無し
西入	無し
自摸平和	有り
三四連刻	無し
大車輪	有り
八連荘	有り
数え役満	有り
二倍役満	有り
七対子	25符
副落平和	30符
二盃口	3飜
馬	1・2
持ち点	30,000点

プロ雀士（道場主）紹介

小島　武夫（九段）



福岡県出身
麻雀歴 40年
タイトル第１期無双位　他

＜道場内ルール＞

喰い断么	有り		
裏ドラ	無し		
槓ドラ	無し		
槓ウラ	無し		
一発	無し		
一発失効	捨前		
二家和	無し		
二飜縛り	有り		
不聴罰符	有り		
南場不聴	輪荘		
ドボン	無し		
西入	無し		
自摸平和	有り		
三四連刻	無し		
大車輪	有り		
八連荘	有り		
数え役満	有り		
二倍役満	有り	二盃口	3飜
七対子	25符	馬	無し
副落平和	30符	持ち点	30,000点

森山　茂和（八段）



山口県出身
麻雀歴 27年
タイトル第9期王位

＜道場内ルール＞

喰い断么	有り		
裏ドラ	有り		
槓ドラ	有り		
槓ウラ	無し		
一発	有り		
一発失効	捨前		
二家和	有り		
二翻縛り	無し		
不聴罰符	有り		
南場不聴	輪荘		
ドボン	有り		
西入	無し		
自摸平和	有り		
三四連刻	無し		
大車輪	有り		
八連荘	有り		
数え役満	有り		
二倍役満	有り	二盃口	3飜
七対子	25符	馬	5・10
副落平和	30符	持ち点	27,000点

プロ雀士（道場主）紹介

伊藤　優孝（八段）



秋田県出身
麻雀歴 30年
タイトル第3回最強位　他

＜道場内ルール＞

喰い断么	有り		
裏ドラ	有り		
槓ドラ	無し		
槓ウラ	無し		
一発	有り		
一発失効	捨前		
二家和	有り		
二飜縛り	無し		
不聴罰符	有り		
南場不聴	輪荘		
ドボン	無し		
西入	無し		
自摸平和	有り		
三四連刻	無し		
大車輪	有り		
八連荘	有り		
数え役満	有り		
二倍役満	有り	二盃口	3飜
七対子	25符	馬	1・2
副落平和	30符	持ち点	25,000点

SLPS 00793

荒　正義（八段）



北海道出身
麻雀歴 32年
タイトル新人王王位　他

＜道場内ルール＞

喰い断么	有り
裏ドラ	有り
槓ドラ	有り
槓ウラ	有り
一発	有り
一発失効	捨前
二家和	有り
二飜縛り	無し
不聴罰符	有り
南場不聴	輪荘
ドボン	有り
西入	無し
自摸平和	有り
三四連刻	無し
大車輪	有り
八連荘	有り
数え役満	有り
二倍役満	有り
七対子	25符
副落平和	30符
二盃口	3飜
馬	1・3
持ち点	25,000点

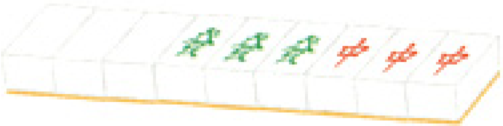
ルール

対局中のルールです。

喰い断么	副落した断么をあがり役と認めるかどうかという取り決めです。
裏ドラ	立直してあがったときに、裏ドラが有効かどうかという取り決めです。
槓ドラ	槓が発生したときに、槓ドラを発生させるかどうかという取り決めです。
槓ウラ	立直してあがったときに、槓ウラを有効にするかどうかという取り決めです。
一発	一発役を認めるかどうかという取り決めです。
一発失効	一発が消えるのをチー、ポン、カンをしたときにするか（捨前）、打牌をした後にするか（捨後）という取り決めです。
二家和	一つの捨牌に対して2人の栄和を認めるかどうかという取り決めです。ただし、場のリーチ棒と積み符は上家が取ります。
二飜縛り	五本場以降、2飜以上の役が必要かどうかという取り決めです。
不聴罰符	不聴罰を有りにするか無しにするかという取り決めです。
南場不聴	南場で親が不聴のとき、連荘とするか、親を流す（輪荘）かという取り決めです。
ドボン	誰かの持ち点がマイナスになったら半荘を終了するかどうかという取り決めです。
西入	オーラス終了時にトップが一定の点数（35,100点）未満の場合、さらに4局を行うかどうかという取り決めです。

自摸平和	門前清摸和と平和の複合を認めるかどうかという取り決めです。
三四連刻	三連刻、四連刻という役を認めるかどうかという取り決めです。
大車輪	大車輪という役を認めるかどうかという取り決めです。
八連荘	親が8回続けてあがった場合、以後その親の和了をすべて役満とするかどうかという取り決めです。
数え役満	13飜以上の和了を役満とするかどうかという取り決めです。
二倍役満	ダブル役満を認めるかどうかという取り決めです。
七対子	七対子の基本点が25符にするか30符にするかという取り決めです。
副落平和	副落した平和形の基本点が20符にするか30符にするかという取り決めです。
二盃口	二盃口という役が2飜にするか3飜にするかという取り決めです。
馬	無し、5･10、1･2、1･3のどれかに設定されています。5･10なら1位＋10、2位＋5、3位－5、4位－10となります。
持ち点	半荘開始時の持ち点の設定です。持ち点にかかわらず3万点返して、精算は五捨六入です。

※ルール表示画面の内容については、標準のルール（ほとんどの道場で採用されているルール）は黒文字で、標準と異なるルールは青文字で表示されます。また、標準の決められていないルールはすべて青文字で表示されます。

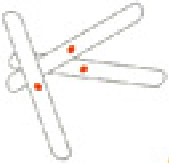


基本ルール

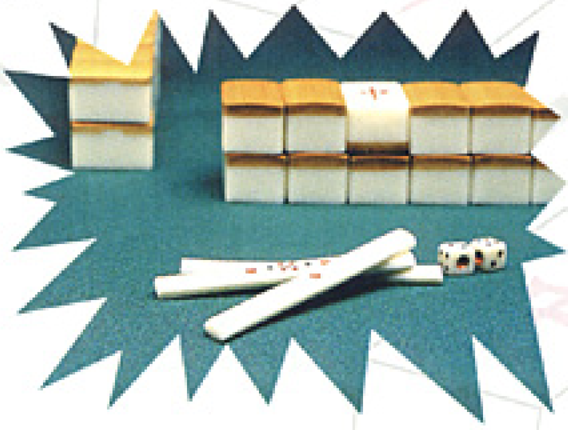
ルール画面に表示されない基本ルールです。この日本プロ麻雀連盟公認「道場破り」では以下の基本ルールを採用しています。

荘風	東南半荘戦で場に2飜をつけます。
縛り	1飜縛り。
王牌	14枚残します。
先付け	有り。
喰い替え	自由。
振聴	あがり牌のうち一つでも捨牌中にあれば振聴となり自摸和しかできません。国士無双の13門待ちも同様です。
包	大三元、大四喜を決定づけるようなポンをさせた人が包となり、自摸和の場合全額、他家が放銃した場合でも半額を支払う義務を負います。
不聴罰	場3千点で形式聴牌や空聴牌もあります。
ドラ	ドラは表示牌の次の牌です。
槓ドラ	槓と同時に発生します。ただし、搶槓したときは発生しません。
沖和	無し。
立直	自摸の無い（壁牌が残り3枚以下）場合や、ドボン有りのとき持ち点が千点以下の場合、立直はかけられません。
振聴立直	有り。
立直料	千点。オーラスで流局した場合、場の立直棒はトップの人が取ります。
立直後の暗槓	自摸牌でかつテンパイが変わらないときのみ可。

明槓後の嶺上開花	槓をさせた人の責任払いとなります。（振聴は関係ありません。） 嶺上牌でさらに槓をして和了した場合は、責任払いにはなりません。
暗槓の搶槓	暗槓の搶槓は国士無双といえどもできません。
途中流局	四家立直、三家和、四風子連打、九種么九倒牌、四槓算了の場合。
四家立直	四人目の立直が成立した時点で流局です。
三家和	一人の捨牌に対し他の三家がすべてあがれるときに流局になります。
四風子連打	チー、ポン、カンの無い配牌後一巡目に全員同じ風牌を切ると流局になります。
九種么九倒牌	チー、ポン、カンの無い配牌後一巡目の自摸のときに手牌に么九牌が9種類以上あった場合、流局となります。
四槓算了	4つ目の槓をした人が嶺上牌をひいて打牌し、誰も和了しなければ流局となります。ただし、四槓子を聴牌している人がいる場合は、5つ目の槓で流局となります。







キャスト紹介



高塚　正也

兵庫県出身　8月15日生まれ
主な出演作品
ドラマCD「メルティランサー」
「ランドロック」「ルナ・ザ・シルバースター」



森上　えり

東京都出身　10月24日生まれ
主な出演作品
CATV「発見　あの街　この枝」
舞台「天使はぶどうの香り」



藤巻　恵理子

東京都出身　10月18日生まれ
主な出演作品
ドラマCD「メルティランサー」
ラジオ「サナリーのジョカラジ」



岡田　加奈子

大阪府出身　3月16日生まれ
主な出演作品
ドラマCD「黒髪のキャプチュード」
OVA「ぼくはこのまま帰らない1」



山内　さとし

京都府出身
4月27日生まれ
主な出演作品
ドラマCD「ルナ・ザ・シルバースター」



高橋　美樹子

愛媛県出身
2月14日生まれ
主な出演作品
ドラマCD「メルティランサー」

SLPS 00793

※本ソフトの初版発売当時（1997年）のプロフィールとなります。



野島　健児
東京都出身　3月16日生まれ
主な出演作品
ドラマCD「メルティランサー」
「ランドロック」
TV「ゲゲゲの鬼太郎」



吉田　弥生
東京都出身
3月1日生まれ
主な出演作品
ドラマCD「メルティランサー」
「エルフを狩るモノたち」

坂本　円
埼玉県出身　12月9日生まれ
主な出演作品
ドラマCD「メルティランサー」
「エルフを狩るモノたち」

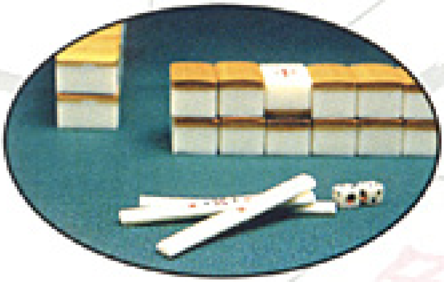






堀江　恭章
福井県出身　8月9日生まれ
主な出演作品
ドラマCD「王都妖奇譚」

堀江　秀尚
東京都出身　7月23日生まれ
主な出演作品
ドラマCD「ルナ・ザ・シルバースター」
ラジオ「サナリーのジョカラジ」





永田　一朗
埼玉県出身　9月18日生まれ
主な出演作品
アニメ「セーラームーンS」
「ドラゴンボールGT」CDドラマ「パラサイト　イヴ」

協力：青二プロダクション
※現在、青二プロダクションとの契約が終了されている方、引退をされた方も含まれます。

キャスト紹介



滝川　なお

主な出演

TV　「とんねるずのみなさんのおかげです」
　　「ギルガメッシュナイト」

CF　「遊ing」ロッテ

Vシネマ「新・女刑事サシバ SEXY COP 348」





池本　まいか

主な出演

TV　「とんねるずのみなさんのおかげです」
　　「クイズ歌うぞ音楽王」
　　「出動！ミニスカポリス」

CM　「パセオ」イメージガール
　　'96 TOYOTAキャバリエクイーン
　　サッポロ「ドラフティー」キャンペーンガール



笠原　ゆき（新人）

主な出演

TV　「外科医　柊　又三郎」

〒106　東京都港区六本木7-8-8　第11波木ビル8F
KIKUBARI Inc.　TEL 03-5411-7085

SLPS 00793

※本ソフトの初版発売当時（1997年）のプロフィールとなります。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



naxat soft

加賀クリエイト株式会社
〒101-0021　東京都千代田区外神田3-12-8
TEL：03-4455-3157（代）

SLPS 00793